



Thursday, July 7, 2011



Greek: εταίρος, socia, socium;
English: partner, a fellow,
companion, comrade, ally,
associated, sharing; Bahasa
Indonesia: mitra, teman, sekutu;
German: Gesellschafter;
French: associé; Spanish:
socio; Italian: socio; Czech:
společník; Danish:
selskabsdeltager; Dutch:
vennoot; Finnish: osakas;
Arabic: zamil, zamila

LINGKUP KAJIAN

Spatial Conflict Mapping

Experimental Design for Partnership

Spatial Advocation

KARAKTER KAJIAN

Berusaha untuk melakukan **eksplorasi rancangan** dengan sangat mendalam.

Mengembangkan **metoda perancangan yang unik** sebagai respon terhadap persoalan masyarakat yang nyata, bukan sekedar “mewadahi fungsi”

Intensitas **observasi yang sangat tinggi** terhadap masyarakat atau konteks

CARA PANDANG

arsitektur bukan sekedar sebagai bentuk fisik belaka tetapi sebagai artefak relasi sosial yang menunjukkan gejala-gejala (“for better or worse”)

visi merancang melalui kaca mata “archeology of the future” bukan semata kontekstual - futuris (berorientasi ke masa depan tetapi bukan futuristik ataupun futurism)

proses merancang yang memberi ruang pada berbagai model/metoda (“analisis-sintesis”, konjektural, partisipasi, *action research*, dll)

"KEPERCAYAAN"

Not true or false but **believe** (and belief) ...

"It is the dirty secret of all architecture, even the most debased: deep down all architecture, no matter how naïve and implausible, claims to make the world a better place."

(from: Content, Rem Koolhaas, p. 393)

"KEPERCAYAAN"

Not true or false but **believe** (and belief) ...

"It is the dirty secret of all architecture, even the most debased: deep down all architecture, no matter how naïve and implausible, claims to make the world a better place."

(from: Content, Rem Koolhaas, p. 393)

TOPIK TAWARAN DOSEN

PROTO URBAN CONDITION: MAPPING URBAN QUALITIES AND ITS ARCHITECTURAL INTERVENTION

Sub tema ini berfokus pada usaha memahami kondisi "proto urban". Istilah ini dibuat untuk menunjuk pada dua hal: (1) lingkungan binaan yang belum jadi kota dan (2) lingkungan binaan yang diolah dari "bentuk generik" karakter kota. Kota tepian sungai, kampung kota, gejala sprawl di pinggiran kota, blok-blok bangunan yang menciptakan "ruang kosong" adalah bentuk-bentuk generik yang perlu diperhatikan karena kebanyakan arsitek sering mengesampingkan. Ketika bentuk generik ini dioperasikan, maka yang terjadi adalah sebuah proto-urban yang memunculkan relasi-relasi tak terduga ...

Tema ini menantang arsitek untuk mencari kedua bentuk tersebut, mencari problematikanya dan mengintervensinya melalui desain

ARCH/IN/ FORMAL/ TECTURE: ACCOMMODATING THE INFORMALITIES THROUGH ARCHITECTURE

informalitas dianggap sebagai antitesis dari yang formal. Namun konsep ini bisa sangat menyesatkan. Alih-alih, dalam tema ini, informalitas tidak dimaknai seperti itu akan tetapi sebagai "mode of urbanization" sebuah model pengkotaan, sebuah sistem norma yang mengatur perkembangan kota itu sendiri (Roy & AlSayyad, 2004). Dengan demikian, arsitek ditantang untuk memahami norma itu (yang khas daerah tertentu misalnya) dan menciptakan model-model arsitektural yang berbasis pada norma itu yang dalam perspektif lebih luas harus mengacu pada norma yang *sustainable* dan *pro poor*.

‘From chaos, Milieus and Rhythms are born.’ (Deleuze, 1987, p. 313)

informal is also a
cultural and
conceptual topos, not
just in the Third World,
but in every city



The challenge may be to understand that cities are for the most part always informal and exceed representation. ... formlessness not as a concept but as an “anti-concept”:

“Were you to define it as a concept, it would be the concept of undermining concepts, of depriving them of their boundaries, their capacity to articulate the world.”

As geographers, architects, or planners, accepting our inability to articulate urban boundaries is infinitely useful for describing the contemporary city. Accepting partial knowledge and relinquishing epistemic control is a step toward a geography of the informal.

Resisting Representation

The Informal Geographies of Rio de Janeiro

by Daniela Fabricius

Harvard Design Magazine, Spring/Summer 2008, Number 28

HIGH DENSITY DWELLING

DWELLING FOR MARGINALIZED COMMUNITY

Terutama untuk masyarakat Indonesia yang "berbasis hidup di muka tanah", permasalahan yang sering diklaim oleh para sosiologis dan behaviorist adalah kehidupan vertikal akan menceraiberaikan relasi sosial. Bagaimana sebenarnya relasi sosial yang terjadi di kehidupan permukiman vertikal? Apakah muncul bentuk relasi yang berbeda dengan mereka yang berdempetan secara horisontal? Apakah masih diperlukan relasi semacam kehidupan horisontal di dalam struktur kehidupan permukiman vertikal itu? Bagaimana cara dan bentuknya? Apakah kepadatan tinggi bisa dicapai dengan bangunan yang tidak tinggi dengan menciptakan "pemadatan horisontal"? Dan masih banyak lagi pertanyaan untuk ini.

EXPERIMENTAL FORM FOR FUTURE LIFE

Masyarakat mendatang adalah masyarakat yang kita belum tahu seluruhnya namun telah ada indikasinya. Film-film science fiction adalah 'archaeology of the future' dimana arsitektur sebagai bidang ilmu harus berani memberi conjecture, tebakan bagaimana masyarakat mendatang itu. Di sini inspirasi bisa datang dari mana saja!

INTERPRETING DELEUZE

Gilles Deleuze adalah filsuf kontemporer yang berusaha menjelaskan fenomena dunia kontemporer dengan caranya. “Smooth space - striated space” dan *assemblage* untuk menjelaskan fenomena ruang yang cair. Atau “postscript of the society of control” yang memprediksikan bagaimana manusia dikontrol dan didisiplinkan.

URBAN SAFETY

EXPERIMENT WITH CHILDREN

Projek arsitektur dan kota sering diperuntukkan bagi orang dewasa, sehat dan laki-laki. Cara pandang ini harus diubah. Bagaimana arsitek harus beradaptasi bila desain diorientasikan ke anak-anak? Bagaimana ruang kota diperuntukkan bagi anak-anak agar mereka aman bermain? Tantang terbuka lebar untuk menciptakan ruang baru yang didasari cara pandang ruang anak-anak ini.

CREATIVE INDUSTRY AND CREATIVE SPACE

Masyarakat kreatif yang mengalir kepada industri kreatif sering tidak dibahas dalam wacana ruang. Padahal sangat mungkin mereka mendapat kreatifitasnya justru karena setting yang mendukung proses kreatif itu.

Bagaimana para seniman akan terinspirasi oleh ruang, bagaimana para desainer akan terinspirasi oleh ruang imajinatif dan bagaimana ruang-ruang itu diciptakan menjadi bagian dari proses dalam kajian ini.

sebagian lihat di www.csd.uii.ac.id

ISU - ISU KONTEMPORER

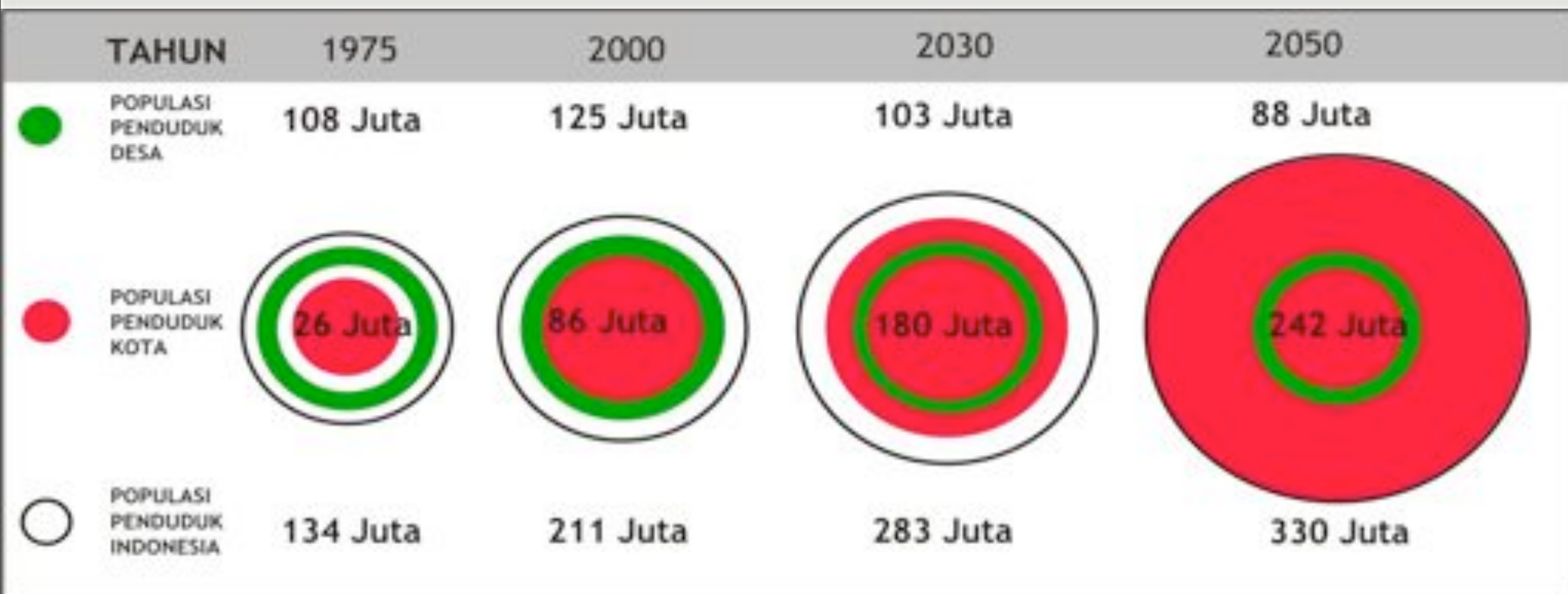
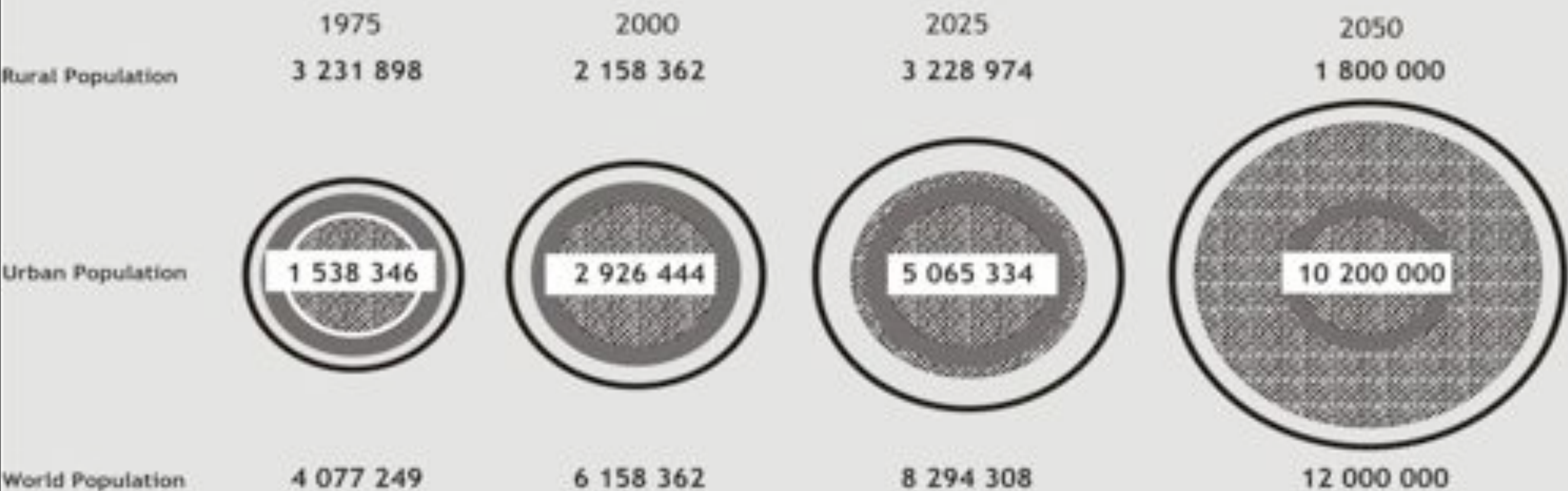
**URBAN
DWELLING AS THE FOCUS
defining problems**



URBAN DWELLING AS THE FOCUS defining problems



URBAN DWELLING AS THE FOCUS defining problems



GLOBALISASI



INVASI MELALUI RUANG?

GLOBALISASI



KOLONISASI BARU?

EKSPLOSI RUANG FISIK





IMPLOSI RUANG SOSIAL

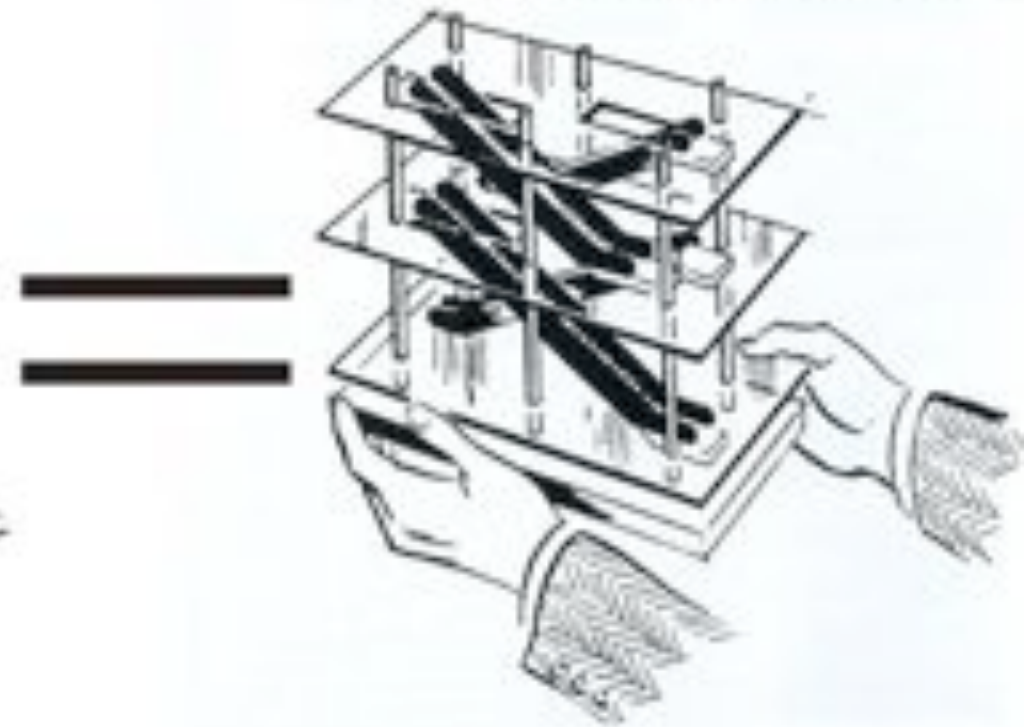
Domino Frame



Escalator



Ideal Shopping Structure



KOMODIFIKASI RUANG (KOTA)

WoZoKo Apartment MVRDV





WoZoKo Apartment
MVRDV



The Collonade Singapore





Nakagin Tower
Tokyo
Kisho Kurokawa

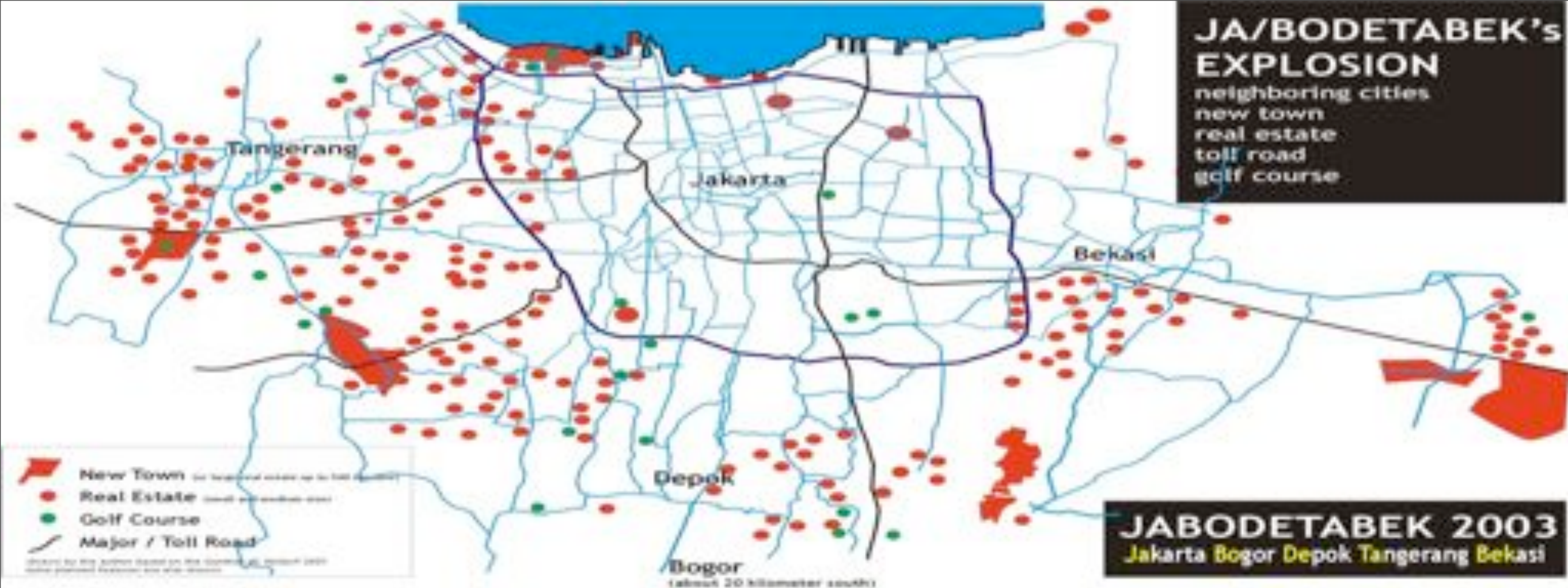


The Habitat Apartment for Montreal Olympiade Moshe Shafdie





Wanggang Village



JAKARTA's ENCLAVES Apartment and Mall





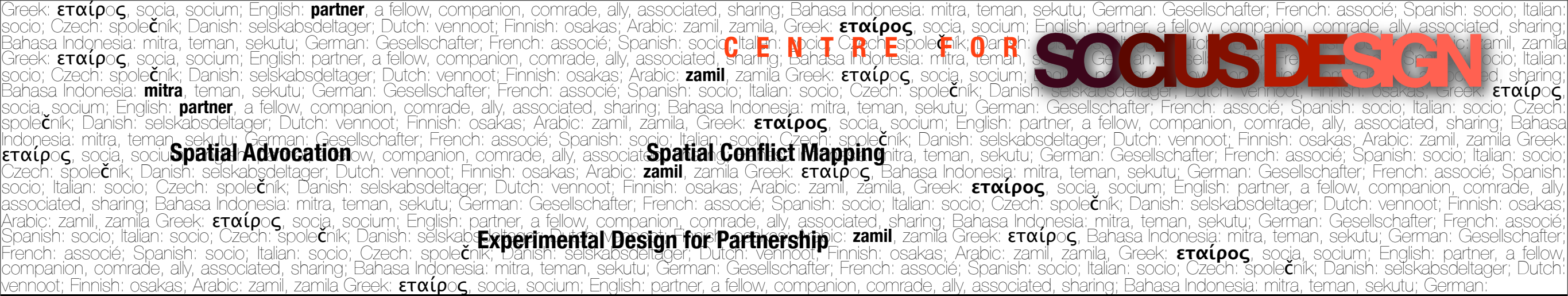
A Civilian Occupation











INCORPORATING SOCIAL COMPLEXITY

FROM MAPPING OF PROBLEMATICS TO SPECULATIVE FORMAL EXPERIMENT

Spatial Advocacy

Spatial Conflict Mapping

Experimental Design for Partnership

LEBBEUS WOODS PROTO-URBAN STUDIO 2008

Pratt Institute: Graduate School of Architecture & Urban Design

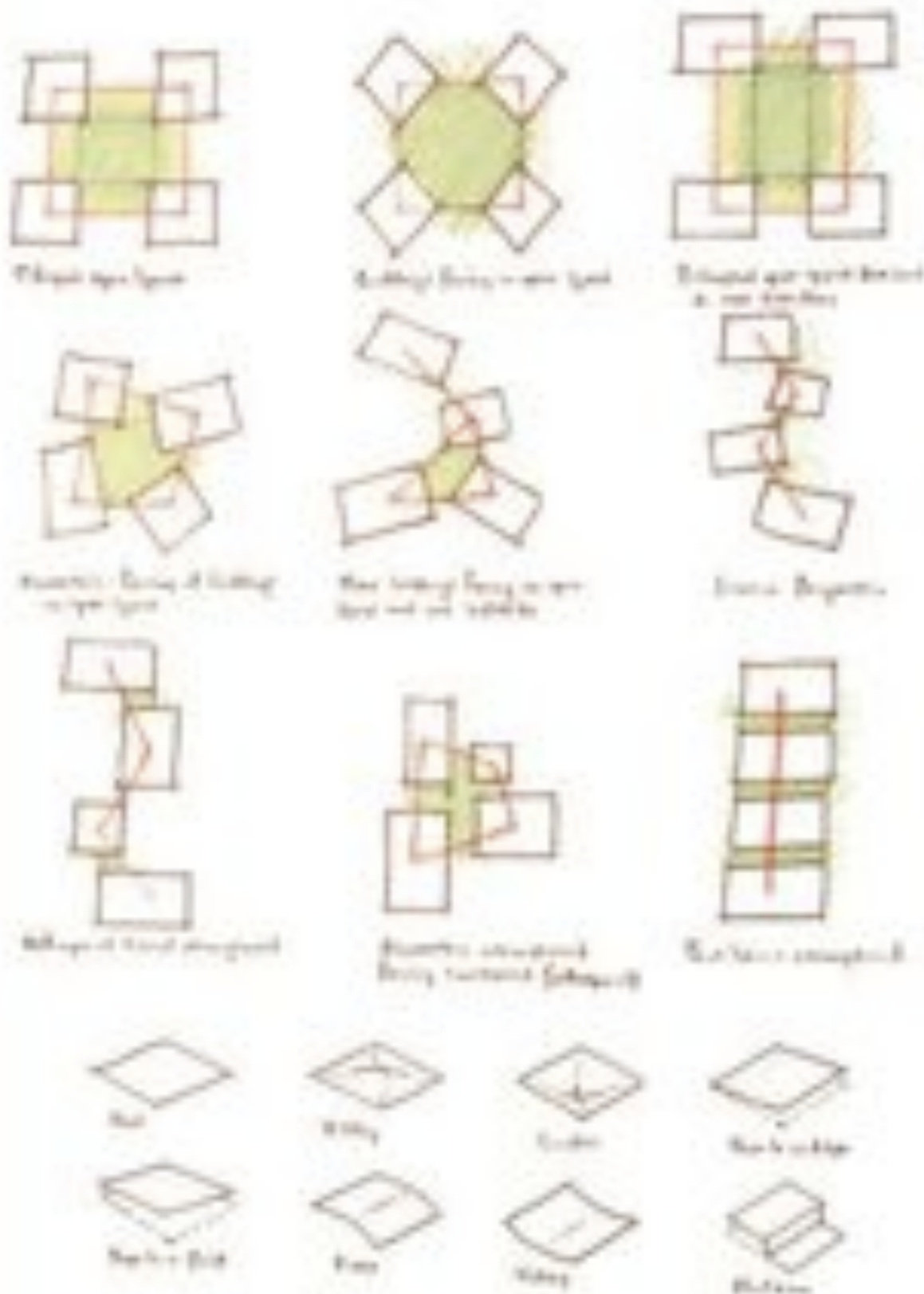
Professor: Lebbeus Woods

Students: Kurt Altschul, Tapasi Mittal, Brian Choquette, Dhruv M. Chandwania, Adam Grassi, Tia Maiolatesi, Benjamin Keiser, Liam Ahern, Rob Jarocki, Andrew Miller & Johanna Helgadottir.

The studio set out to explore a 'proto-urban' condition observed in cities throughout the world. Tower projects are rising to previously unimagined heights employing the very latest in technology, materials, design, and construction methodology. While many such endeavors are received with great acclaim, there is also the sense that the projects, typically 'single point towers', rarely communicate with the existing or emerging urban landscape. Iconic in nature, the skyscraper, regardless of expressive shapes or complex skins employed, is rapidly becoming the world's generic building unit. Regulatory and economic realities often force this unit's construction in a kind of non-contextual vacuum. Our studio explores what might occur if a *complex* of interrelated towers were to be commissioned. What types of relationships, physical or otherwise, might be formed and how might these relationships change (for better or worse) the 'proto-urban' landscape?

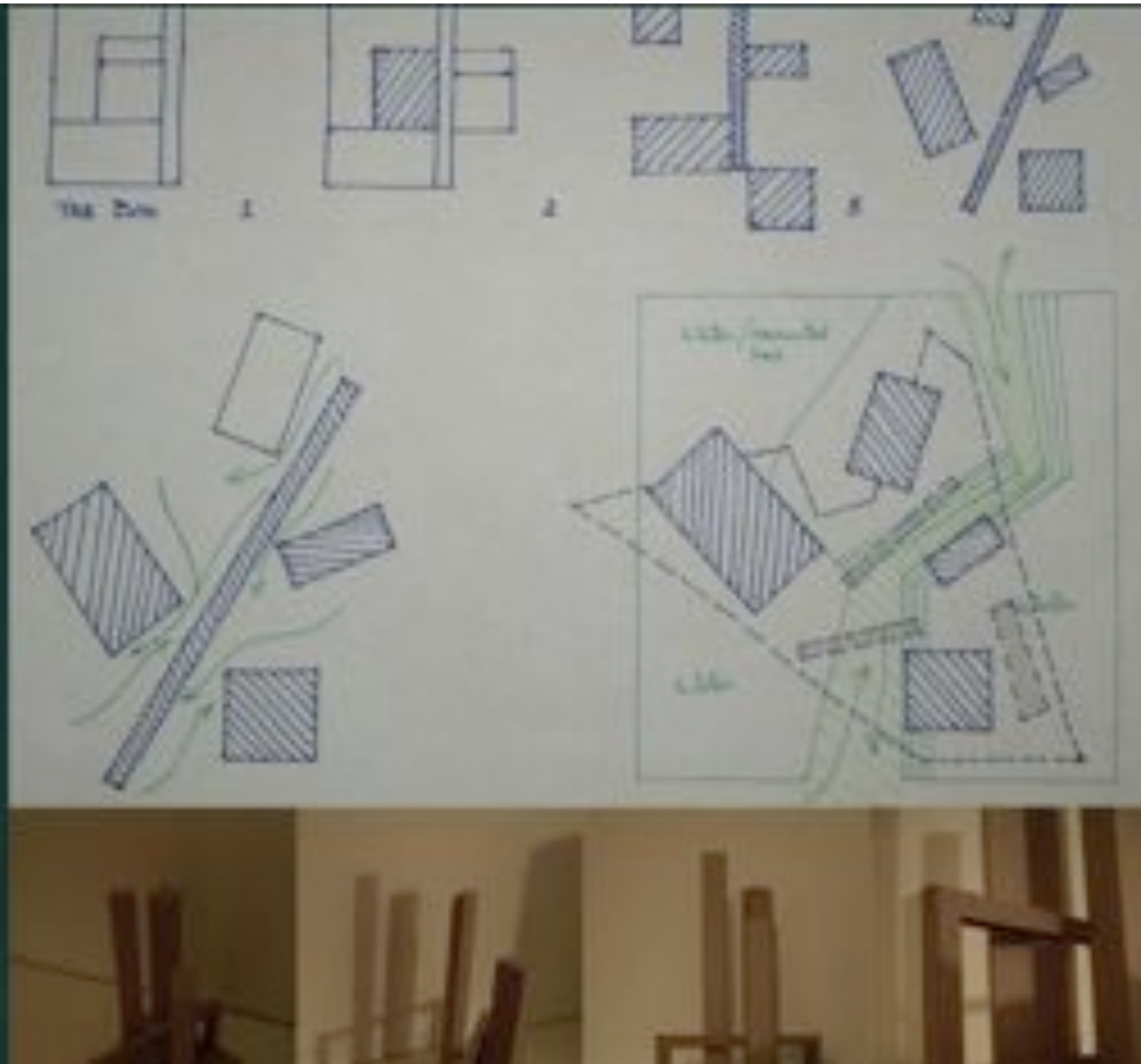
<http://architecturelab.net/2008/05/19/tower-space/>

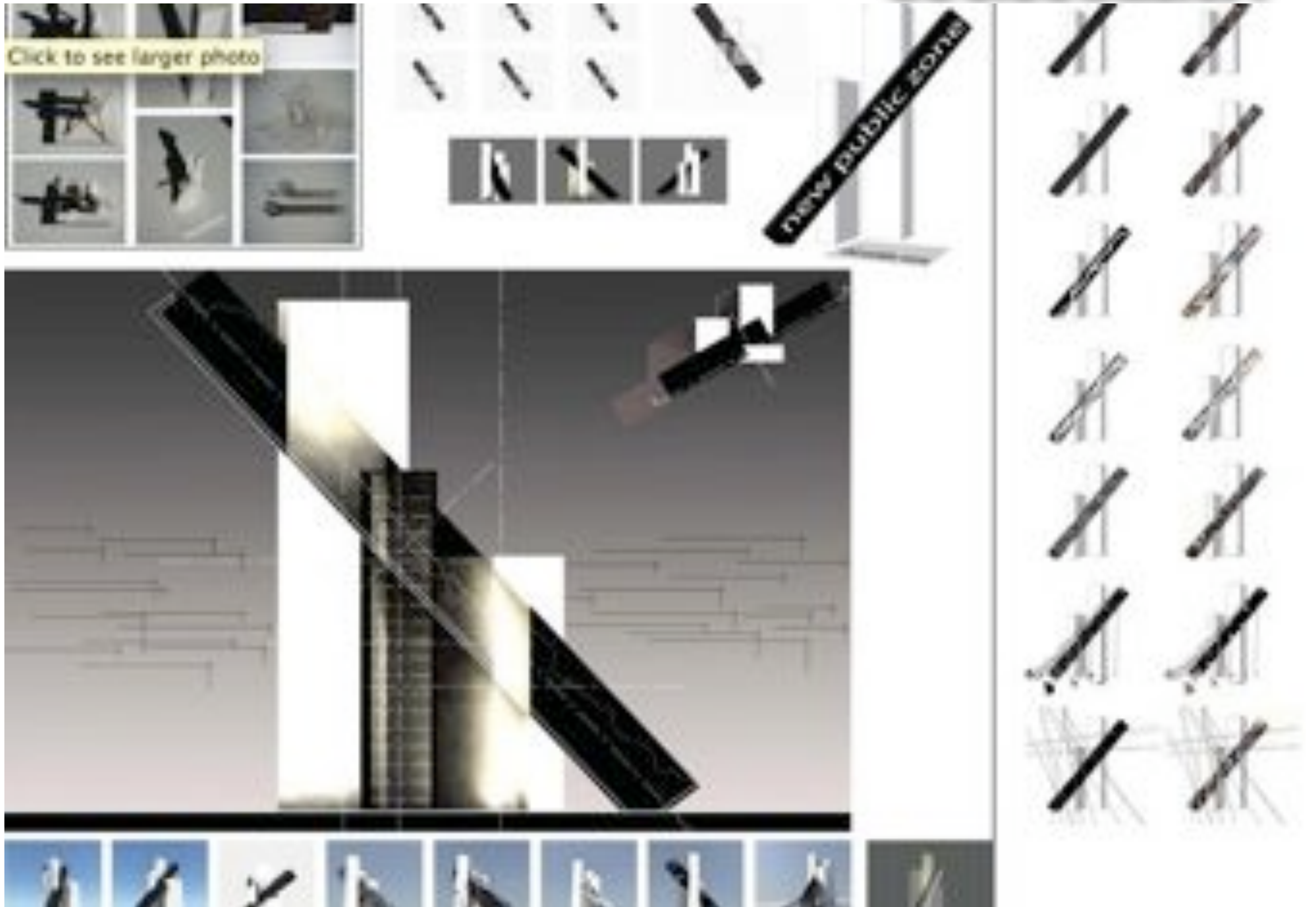
<http://lebbeuswoods.wordpress.com/2008/02/29/the-proto-urban-condition/>

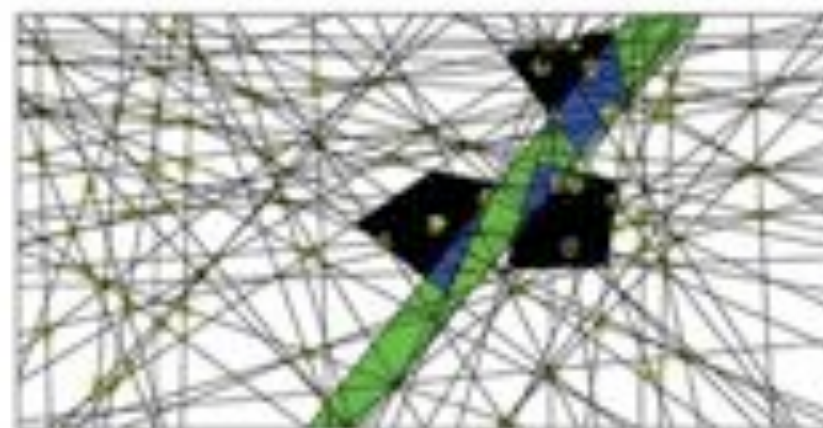
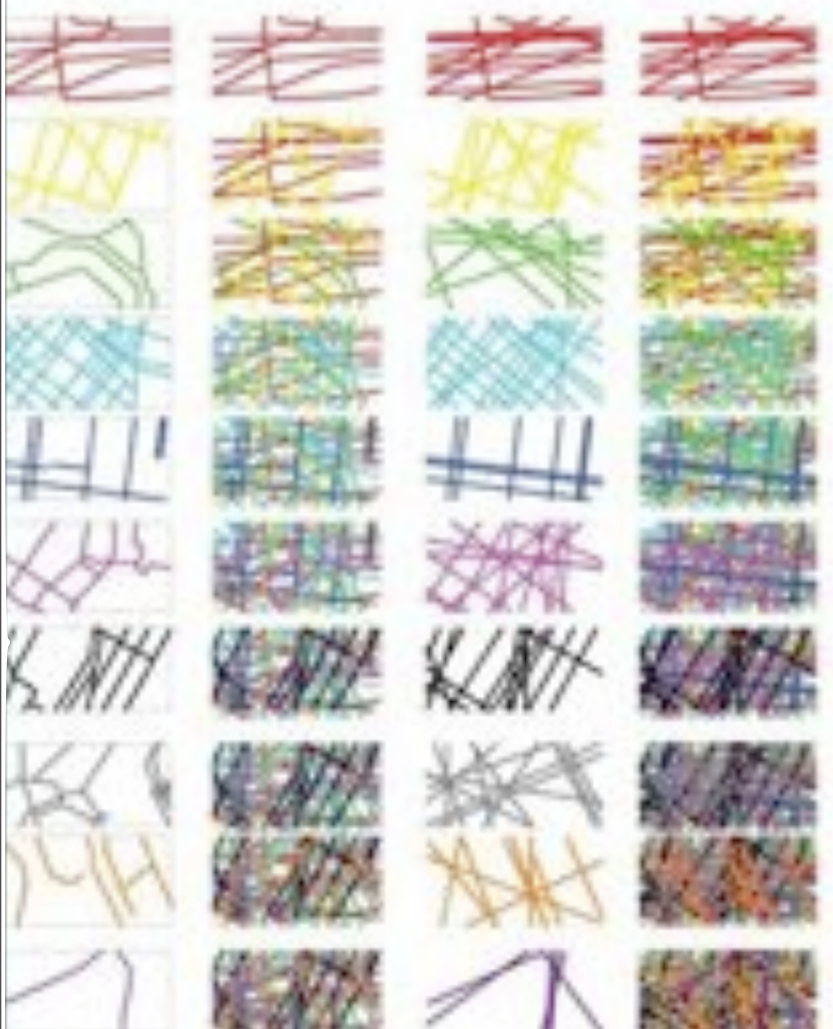


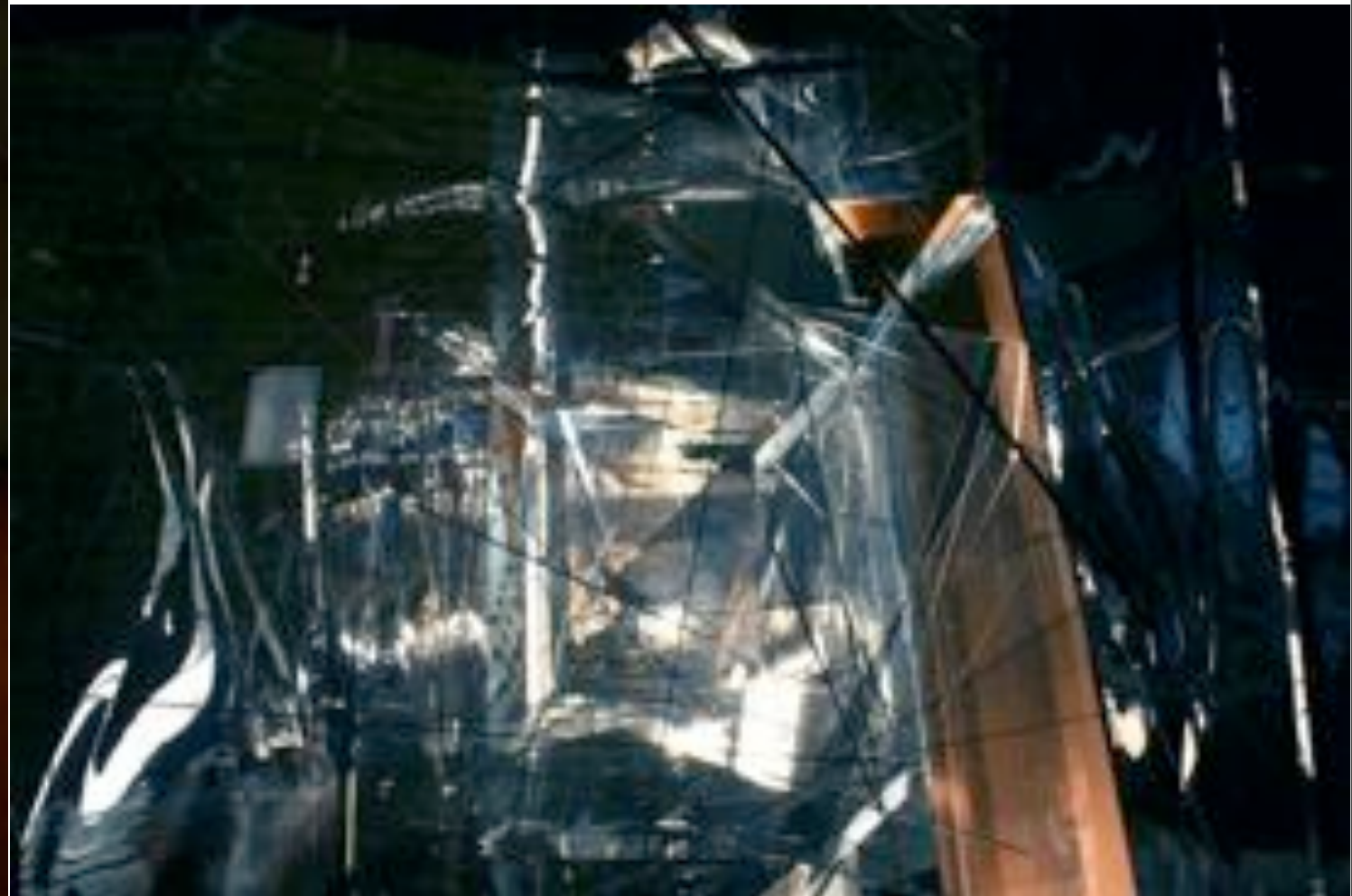
Kurt Altschul: My initial thoughts about a "proto-urban" set of towers led me to study the typology of a four-tower arrangement lacking a site, with an emphasis on the spaces between the towers. I decided to further study in model form a non-orthogonal linear arrangement of towers and the geographical features that would lend themselves to a such an arrangement of towers.

Yapans Mittal: In the absence of any design parameters such as site, program etc. I choose to look at redefining the 'Tower' typology. This redefined tower behaves like a spine that integrates the four tower complex visually as well as experientially and tries to bridge the verticality of the existing towers with the ground plane.











Handaru's exploration of shared space and its relation



Peter Barber Architects



Peter Barber
Architects

PERAN DESIGNER DI ERA PASCA INDUSTRI

KONSERVATIF

- ☐ “Mendisain” tidak berhubungan langsung dengan klien atau pengguna
- ☐ Profesional, otoritatif, “pemimpin” atas disain
- ☐ Mendefinisikan terus perannya terhadap perubahan di masyarakat.

REVOLUTIONER

- ☐ Bukan disainer tetapi lebih “ahli kampanye” dan langsung terjun dengan klien atau pengguna
- ☐ Tidak lagi punya otoritas terhadap desain selain melalui contoh

TA DI CSD

CARA KERJA

- ✓ Bekerja kolaboratif / dalam kelompok bukan individual
- ✓ Kolokium/diskusi kelompok bukan konsultasi individual
- ✓ “Jam bekerja kelompok” di ruang tertentu (?)
- ✓ Gunakan cyberspace: blogging dan wiki!
- ✓ Gunakan tangan: sketsa dan *cutter* sebagai metoda menyampaikan problem/proses analisis/solusi
- ✓ Gunakan *binder*: akumulasikan pengetahuan > sortir > tulis > sortir tulisan.
- ✓

TA DI CSD

INTEGRASI RESEARCH - DESIGN

- ✓ Mengembangkan kemampuan menemukan “masalah nyata”
- ✓ Mengembangkan kemampuan “metodologis” dalam perancangan
- ✓ “Nothing is new under the sun” = referensi, referensi dan referensi!
- ✓ Penemuan pengetahuan adalah pekerjaan “komunitas”
- ✓ Jangan puas dengan satu pendekatan: buat alternatif > test > alternatif > test ...

MASALAH DESAIN

Masalah Desain

- ☐ Tak dapat dinyatakan secara komprehensif
- ☐ Memerlukan penafsiran subjektif
- ☐ Cenderung diorganisir secara hierarkis

Solusi Desain

- ☐ Tak terbatas jumlahnya
- ☐ Tak ada solusi optimal atas masalah desain

PROSES DESAIN

Proses Desain

- ☐ Tak akan pernah berakhir
- ☐ Tak ada proses yang tepat dan bebas kesalahan
- ☐ Melibatkan penemuan sekaligus pemecahan masalah
- ☐ Melibatkan penilaian mutu yang subjektif
- ☐ Aktivitas mencipta yang memerlukan asupan
- ☐ Desainer bekerja dalam konteks perlunya sebuah tindakan

RESEARCH - DESIGN

- Desain sebagai analisis dan evaluasi

Programming: usaha yang dilakukan untuk memperbanyak informasi sehingga muncul **konsep figuratif** yang merespon pada sebanyak mungkin kriteria (Groat & Wang, 2002: 109)

POE: usaha untuk mereduksi “black hole” dengan mengevaluasi hasil sebuah perancangan

>>> bagian awal dan akhir jelas, bagian tengah yaitu perancangan itu sendiri tetap tidak jelas

- Desain sebagai penelitian aksi

“**Action research**” mengacu pada kajian yang mempelajari situasi yang konkrit terutama pada faktor-faktor logis yang berhubungan satu dengan yang lain dalam situasi itu yang menuju pada satu tujuan empirik tertentu.

proses siklikal: *diagnosing, action planning, action taking, evaluating, specifying*

>>> bagian perancangan lebih terungkap dengan proses yang iteratif

- Desain sebagai ketrampilan yang harus dipelajari

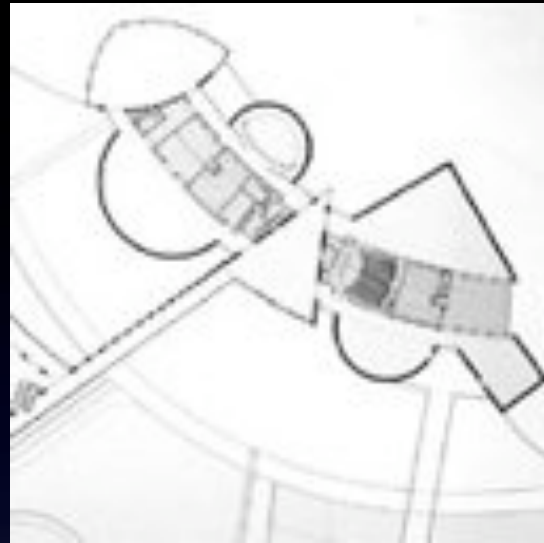
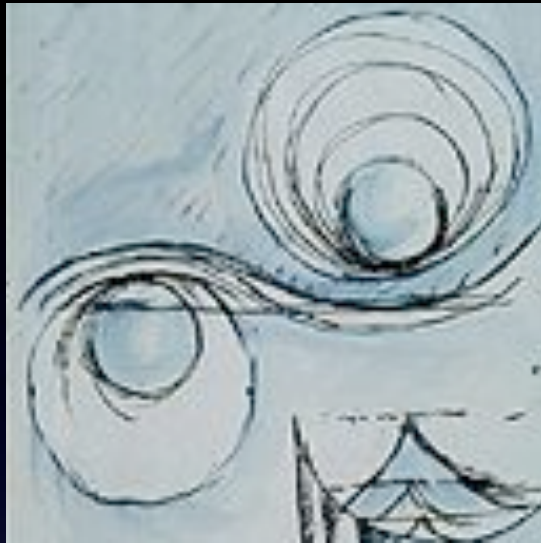
Desain sebagai sebuah usaha yang bukan spekulatif akan tetapi belajar dari pengalaman praktik

Brian Lawson: trilogi **generator** (pihak yang memotivasi perancangan) - **function** (simbolis, formal, praktikal, radikal) dan **domain** (internal, eksternal)

Jane Darke: **generator** - **conjecture** - **analysis**.

Desain sebagai proses yang mengintegrasikan “cluster of requirements” menjadi solusi yang *integrated*.

>>> bagian perancangan terungkap dengan proses yang dipraktikan



The river facade of Exploration Place in Wichita, Kansas, by Moshe Safdie and Associates.
Photo: Timothy Hursley

- Desain kolaboratif

Arsitek sebagai kultivator, bukan sebagai teknisi murni ataupun seniman murni tetapi lebih sebagai pihak yang sensitif terhadap 'misi dari komunitas'

>>> bagian perancangan adalah proses kolaboratif dan partisipatif.

